NES-WD-FAH

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

DOUBLE DRAGON

MODE D'EMPLOI
HANDLEIDING

Ⓣ

Ce sceau est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez des jeux et des accessoires pour assurer la compatibilité avec votre Système de Jeu Nintendo.

Nous vous remercions d'avoir choisi le jeu DOUBLE DRAGON★ de Nintendo.

Ce livret vous renseignera sur la bonne manière de manipuler votre nouveau jeu; veuillez le lire et le conserver aux fins de référence future.

Table des matières

Scénario de Double Dragon 3
Commandes de jeu 4
A l'attaque! 5
Niveaux techniques 8
Niveaux de jeu 9
Répertoire des personnages 10
Vos armes 12

ATTENTION!

1) Il s'agit d'un jeu de haute précision. Ne le gardez pas dans des endroits où il fait très chaud ou très froid. Ne lui donnez pas de chocs, ne le laissez pas tomber au sol. Ne le démontez pas.
2) Evitez de toucher aux bornes. Ne les mettez pas en contact avec de l'eau ou de la poussière. Si vous le faites, vous abîmerez votre jeu.
3) Ne le nettoyez pas avec du benzène, du diluant pour peinture, de l'alcool ou d'autres produits de ce genre.
4) Coupez toujours le courant avant d'insérer la cassette dans la console NES ou de l'en retirer.

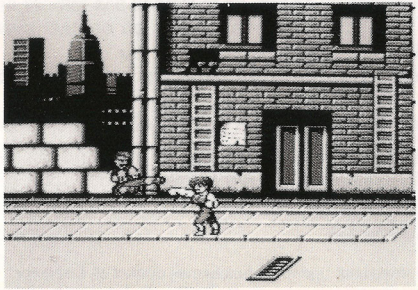
Remarque: Puisque Nintendo ne cesse d'améliorer ses produits, les caractéristiques et la conception des systèmes de jeu Nintendo sont sous réserve de modifications sans préavis.

TM & ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd.
© 1990 Nintendo Co., Ltd.
★ Double Dragon is a registered trademark under the [exclusive] control of Tradewest, Inc.
© Copyright Technos Japan Corp. licensed exclusively to Tradewest, Inc. Licensed from Tradewest, Inc.

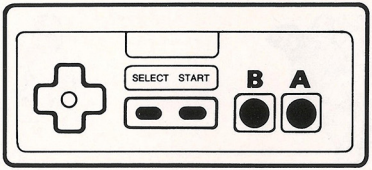
Scénario de Double Dragon

Double Dragon, c'est l'histoire de Billy et de Jimmy Lee, deux frères jumeaux qui ont appris à se battre dans les rues froides et impitoyables de leur ville. Leur connaissance exceptionnelle des arts martiaux combinée à leurs tactiques des rues a fait d'eux de redoutables machines de combat.

Mais voilà que Billy doit faire face à un formidable défi. Marion, son amie, a été kidnappée par les Guerriers Noirs (the Black Warriors), la bande sauvage à la solde du mystérieux Shadow Boss! En se servant de toutes les armes qu'il peut trouver — couteaux, fouets, battes, rochers, bidons d'huile, et même dynamite — Billy doit poursuivre la bande dans les taudis, les usines, et les environs boisés de la ville, afin d'atteindre la cachette où se déroulera son ultime bagarre avec le Shadow Boss, Jimmy, son frère!



Commandes de Jeu



Manette multidirectionnelle: Comporte huit manœuvres différentes. Appuyez deux fois à droite ou à gauche pour donner un Coup de tête à vos ennemis.

Bouton Select: Appuyez pour choisir entre deux modes de jeu. Dans le mode à un joueur, vous jouez contre l'ordinateur. Dans le mode à deux joueurs, vous défiez un autre joueur.

Bouton Start (Début): Appuyez sur ce bouton quand vous êtes prêt à jouer.

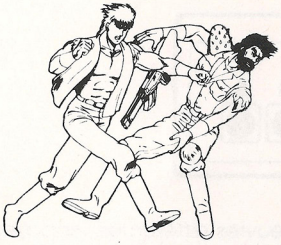
Bouton A: Appuyez sur ce bouton pour donner un coup de poing. Le donner en direction de votre adversaire.

Bouton B: Appuyez sur ce bouton pour donner un coup de pied. Le donner en direction de votre adversaire.

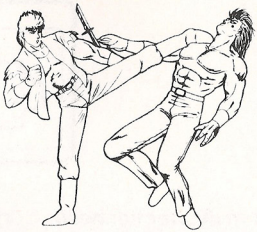
Bouton A + Bouton B: Appuyez simultanément sur **A** et sur **B** pour sauter.

Les techniques expliquées ci-dessus peuvent être utilisées dans le niveau 1. Des techniques plus élaborées sont disponibles pour les niveaux supérieurs.

A l'attaque !

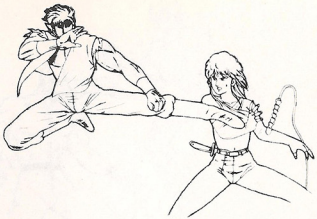


Coup de poing: Appuyez sur le bouton **A**. Donnez le coup de poing en direction de votre adversaire.

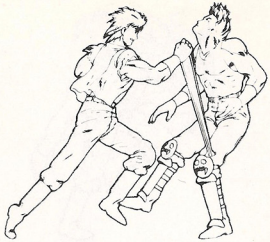


Coup de pied: Appuyez sur le bouton **B**. Donnez le coup de pied en direction de votre adversaire.

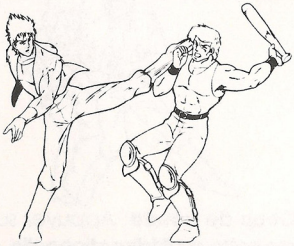
Coup de tête: Appuyez deux fois à gauche ou à droite sur la **manette multidirectionnelle**.



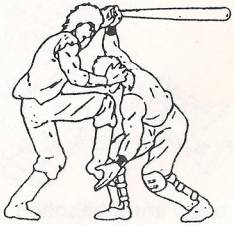
Coup de pied en sautant: Appuyez simultanément sur les boutons **A** et **B**. Pour un coup de pied en l'air et de côté, appuyez en diagonale sur la **manette multidirectionnelle**.



Uppercut: Appuyez sur le bouton **A** quand l'adversaire s'accroupit.

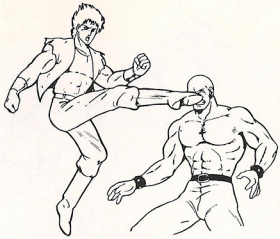


Coup de pied en revers: Appuyez sur le bouton **B** quand l'adversaire s'accroupit.

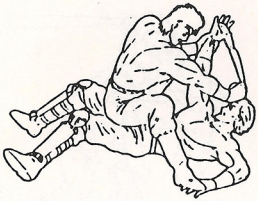


Coup de pied sur prise de cheveux: Quand l'ennemi s'accroupit, approchez-vous de lui, tirez ses cheveux et appuyez sur le bouton **B**.

Projection par dessus l'épaule: Tirez l'ennemi par les cheveux et appuyez sur le bouton **A**.



Coup de pied vrillé: Appuyez deux fois sur la **manette multidirectionnelle** lorsque vous faites face à l'ennemi.



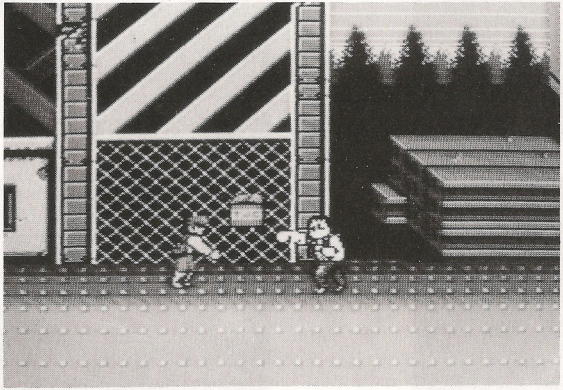
Attaque avec immobilisation: Approchez-vous de l'ennemi à terre. Appuyez sur la **manette multidirectionnelle** vers le bas, et tombez sur votre adversaire. Appuyez sur le bouton **A**.

Coup de coude: Appuyez sur la **manette multidirectionnelle** deux fois vers la gauche quand l'ennemi vient de la gauche. Appuyez sur la **manette multidirectionnelle** deux fois vers la droite quand l'ennemi est à droite

Niveaux techniques

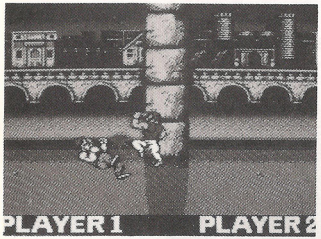
Double Dragon comporte 7 niveaux d'adresse technique. Chaque jeu commence au Niveau 1. Vous apprenez des techniques nouvelles de combat à chaque niveau supplémentaire.

Indicateur: Quand vous avez marqué plus de 999 points, un ❤ apparaît et vous montez d'un niveau.

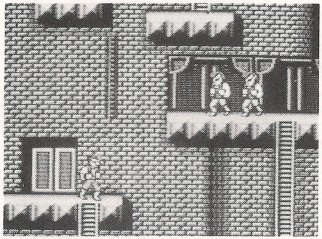


Niveaux de Jeu

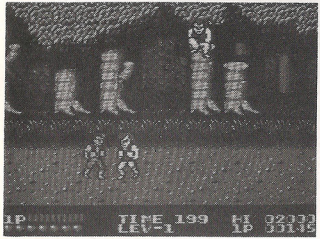
L'action de Double Dragon se déroule sur quatre niveaux différents, ou scènes: le taudis urbain, la zone industrielle, la forêt, et la cachette du Boss.



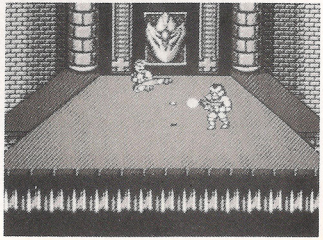
Taudis urbain



Zone Industrielle



Forêt



Cachette du Boss

Distribution des personnages

Billy Lee: Taille 1,78 m. Poids 75 kilos. Héros de notre histoire, il s'entraîne au Kung Fu depuis l'âge de 12 ans, et est devenu un Maître Kung-Fu Sosalken à 20 ans.

Jimmy Lee: Taille 1,78 m. Poids 77 kilos. Frère jumeau de Billy, il est, en secret, Shadow Boss, le chef mystérieux des Black Warriors (Guerriers Noirs).

Lopar: Taille 1,72 m. Poids 79 kilos. Possède de méchantes droites et gauches; aime lancer des bidons d'huile.

Abobo: Taille 1,91 m. Poids 118 kilos. Le Middle Boss; aime lancer des bombes et brutaliser les gens qu'il rencontre.

Williams: Taille 1,72 m. Poids 75 kilos. Dispose d'un puissant coup de pied en sautant. Très habile avec un couteau ou une batte.

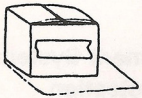
Linda: Taille 1,62 m. Poids 51 kilos. Méfiez-vous de sa gauche et de sa droite. Elle manie un fouet redoutable.

Chintai: Taille 1,67 m. Poids 68 kilos. Un maître au Karaté.

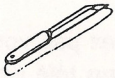
Willy: Taille 1,83 m. Poids 92 kilos. Le Big Boss. Est armé d'une mitrailleuse et n'hésite pas à s'en servir.

Vos armes

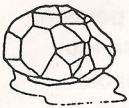
Appuyez sur le bouton **A** pour ramasser ou lancer une caisse, un rocher, un bidon d'huile, un bâton de dynamite ou un couteau. Pour faire tournoyer une batte ou claquer un fouet, appuyez sur le bouton **A**.



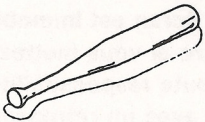
Caisse



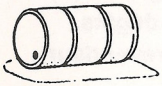
Couteau



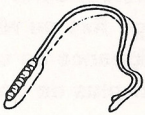
Rocher



Batte



Bidon d'huile



Fouet

Dynamite

⚠ ATTENTION ⚠

A NE PAS UTILISER SUR UN RETROPROJECTEUR OU TELEPROJECTEUR

Ne branchez pas votre console Nintendo Entertainment System (NES) sur un télé ou rétroprojecteur. L'écran de projection pourrait être détérioré de façon permanente notamment si la scène à l'écran est immobile. Des dégâts similaires peuvent se prbduire si vous mettez votre jeu sur Pause. Nintendo décline toute responsabilité si vous utilisez une console Nintendo avec un rétroprojecteur. Cette situation n'est pas due à un défaut de la console Nintendo ou des logiciels NES. Toute image fixe ou répétée causerait les mêmes dégâts. Ayez l'obligeance de contacter votre fabricant or revendeur de TV pour plus de détails.

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI B. V. ("BANDAI") garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la NINTENDO GAME PAK ("Cartouche") (à l'exception des accessoires de cartouches ou des accessoires de ROBOT) ne comporte aucun défaut de matériau ou d'éxécution durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparait durant cette période, BANDAI soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à:

BANDAI B. V.
Attention: Nintendo Service Technique
B.P. 271-1020 Bruxelles
Belgique

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de BANDAI ou réparées ou remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. A cet effet, appelez BANDAI/Nintendo Service Technique au no. 02/479.80.98 pour connaître le montant qui vous sera facturé.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle été modifiée après acquisition.

FRANCE SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI FRANCE garantit la présente cartouche NINTENDO contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication apparaît pendant la période de garantie, BANDAI FRANCE réparera ou remplacera gratuitement la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, veuillez retourner la cartouche à votre revendeur NINTENDO avec votre facture d'achat.

Les cartouches retournées sans factures ou après expiration de la durée de la garantie seront aux choix de BANDAI FRANCE, soit réparées soit remplacées à la charge du client.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

Pour toute information sur cette cassette ou sur les jeux NINTENDO, appelez: 16(1) 34 64 77 55.

MEMO

Dit zegel is uw verzekering dat Nintendo dit produkt heeft bekeken en dat het voldoet aan onze eisen te weten betrouwbaarheid en entertainment waarde. Let erop dat dit zegel altijd op spelletjes en accessoires aanwezig is omdat dit ecn compleet en passend Nintendo systeem waarborgt

Fijn dat je spelcassette DOUBLE DRAGON★ van het Nintendo Entertainment System™ (NES) hebt uitgekozen.

Lees voor een goed gebruik van je nieuwe spel deze handleiding aandachtig door; berg hem daarna goed op, zodat je er later nog eens in kunt kijken.

INHOUD

Het Double Dragon verhaal 19
Hoe speel je het spel 20
Val de vijand aan 21
Technisch niveau 24
De plaats 25
De spelers 26
De wapens 28

WAARSCHUWING

1) Deze spelcassette is uiterst gevoelig. Bewaar hem niet bij te hoge of te lage temperaturen. Haal hem vooral niet uit elkaar.
2) Kom niet aan de electrische contacten. Houdt hem uit de buurt van water, anders beschadig je net spel.
3) Maak hem niet schoon met benzine, thinner, alcohol of andere vluchtige schoonmaakmiddelen.
4) Doe het controldeck altijd uit als je een cassette erin stopt of eruit haalt.

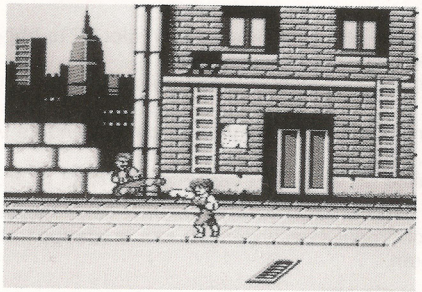
N.B.: Nintendo behoudt zich het recht voor om zonder kennisgeving vooraf wijzigingen in zijn produkten en/of produktbeschrijvingen aan te brengen als dit tot doel heeft het produkt te verbeteren.

TM & ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd.
© 1990 Nintendo Co., Ltd.
★ Double Dragon is a registered trademark under the [exclusive] control of Tradewest, Inc.
© Copyright Technos Japan Corp. licensed exclusively to Tradewest, Inc. Licensed from Tradewest, Inc.

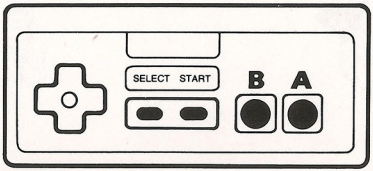
Het verhaal

Double dragon is het verhaal van Billy en Jimmy Lee, tweelingbroers die hebben leren vechten in de donkere straten van stad. Hun krijgshaftige gedrag gecombineerd met hun straatvechttechniek maakt hen tot formidabele vechtmachines.

Billy heeft echter een probleem; zijn vriendin Marian is ontvoerd door de Black Warriors. Deze bende staat o.l.v. de geheimzinnige Schaduw! Bij alles wat Billy tegenkomt gebruikt hij -messen,zwepen, stokken, olievaten en zelfs dynamiet- om de bende na te jagen en te bestrijden. Dwars door sloppenwijken, industriegebieden, bossen en uiteindelijk het hoofdkwartier van de bende om daar de confrontatie aan te gaan met de geheimzinnige Schaduw.....zijn broer Billy !



Hoe speel je het spel



Vierpuntsdruktoets: acht verschillende bewegingen. Druk tweemaal op rechts of links van de vierpuntsdruktoets, om een kopstoot uit te delen aan je vijand.

Select toets: Je kunt kiezen uit 2 spelen. Jij tegen de computer of jij tegen een andere speler.

Start toets: indrukken als je wilt beginnen.

A toets: indrukken om te slaan. Druk in de richting van je vijand.

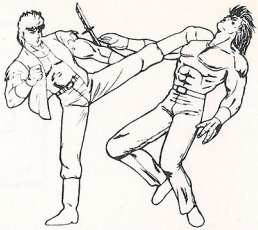
B toets: indrukken om te schoppen. Druk in de richting van je vijand.

A+B.toets: druk **A+B** tegelijk in om te kunnen springen.

Deze technieken kun je gebruiken in niveau 1, meer specifieke technieken krijg je in de hogere niveau"s.

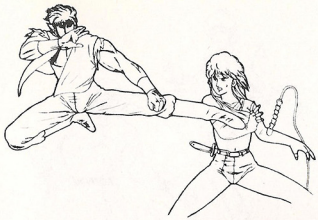
Val de vijand aan

Slaan: druk de **A** toets in. Druk in de richting van je tegenstander.

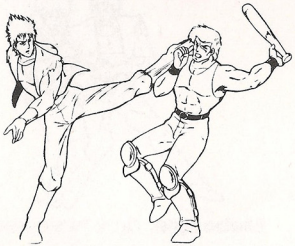


Schoppen: druk de **B** toets in. Druk in de richting van je vijand.

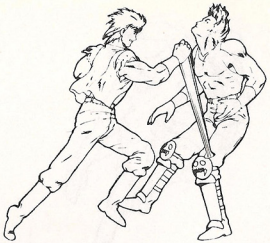
Kopstoot: druk de **vierpuntsdruktoets** tweemaal links of rechts in, afhankelijk van waar je tegenstander staat.



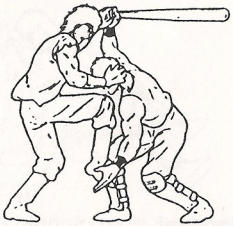
Vliegende trap. druk de **A+B** toets tegelijk in. Voor een schuine vliegende trap druk je de **vierpunts druktoets** schuin in.



Draaiende trap: druk de **B** toets in als je tegenstander door de knieen gaat.

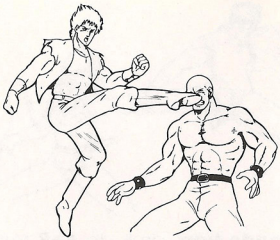


Kinstoot: druk de **A** toets in als je tegenstander door de knieen gaat.

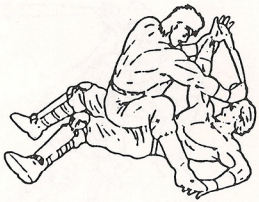


Hoofd+Haar+trap: als de vijand door de knieen gaat, trek je aan zijn haar en druk je op de **B** toets.

Schouderworp: trek aan zijn haar en druk op de **A** toets.



Hoge trap: druk twee keer op de **vierpuntsdruktoets** als je de vijand



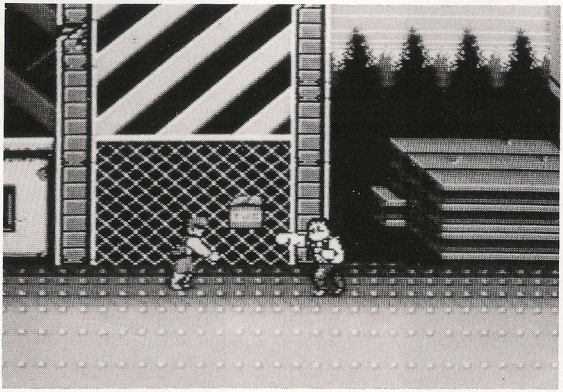
Grondaanval: kom dichterbij als de vijand ligt en druk op OMLAAG op de **vierpuntsdruktoets** en daarna op de **A** toets. Dan zit je boven op de vijand.

Elleboogje: druk twee keer op links als de vijand van links komt en twee keer op rechts als de vijand van rechts komt.

Technisch Niveau

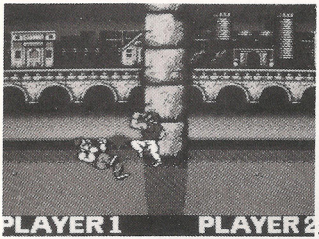
DOUBLE DRAGON heeft 7 niveau"s. Ieder spel start op niveau 1. Als je de hogere niveau"s bereikt zul je daar steeds meer gevechtstechnieken leren.

Puntenteller: kom je boven de 999 dan verschijnt er een ❤ en ga je weer een niveau omhoog.

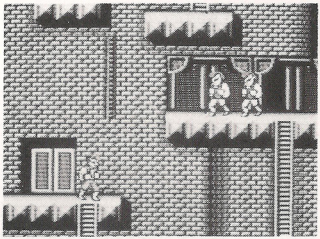


De Plaatsen

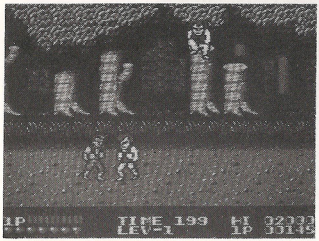
De actie vindt plaats op 4 verschillende locaties: de sloppenwijk, het industriegebied, het bos en in of bij het hoofdkwartier van de bende.



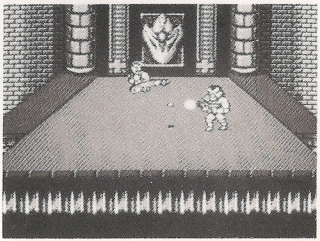
Sloppenwijk



Industriegebied



Bossen



Hoofdkwartier

De Spelers

Billy Lee : lengte 1.85m, gewicht 80kg. De held van het verhaal. Hij begon zijn Kung+Fu training op 12 jarige leeftijd en werd Kung+Fu grootmeester op 20 jarige leeftijd.

Jimmy Lee : lengte 1.84m, gewicht 85kg. Billy"s tweeling broer. Hij is de geheimzinnige Schaduw, leider van de Black Warriors.

Lopar : lengte 1.82m, gewicht 90kg. Slaat zowel met links als met rechts knalhard. Gooit graag met olievaten.

Abobo : lengte 2.00m gewicht 135kg. De tweede baas, grootste hobby"s zijn bommen gooien en mensen neerslaan.

Williams: lengte 1.82m, gewicht 82kg is is goed in vliegende trappen. Ook handig met een mes of een base+ball knuppel.

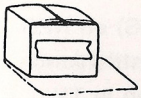
Linda : lengte 1.75m, gewicht 45kg. Kijk uit voor haar linker en rechter vuist. Houd van het slaan met een zweep.

Chintai: lengte 1.80m, gewicht 60kg. Karateka.

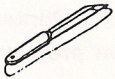
Willy : lengte 2.20m, gewicht 195kg. Zijn bijnaam is de Big Boss. gewapend met een machinegeweer en niet te beroerd om het te gebruiken.

De Wapens

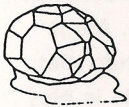
Het oppakken van dozen, stenen, olievaten, dynamiet,stokken, of messen doe je door op de **A**.toets te drukken.



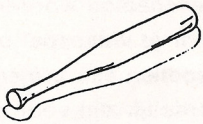
Doos



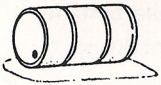
Mes



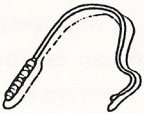
Steen



Knuppel



Olievat



Zweep

Dynamiet

⚠ WAARSCHUWING ⚠

GEEN PROJECTIE TV GEBRUIKEN

Gebruik met je Nintendo Entertainment System (NES) en NES spellen geen projectie TV. Als je videospellen met stilstaand beeld of tekeningen gebruikt met je projectie TV kan je TV blijvend beschadigd worden. Dergelijke schade kan voorkomen worden door je videospel op stop of pauze te zetten. Als je met NES spellen een projectie TV gebruikt zal Nintendo niet verantwoordelijk zijn voor enige schade. Deze situatie is niet veroorzaakt door een defect in de NES of NES spellen; andere stilstaande of repeterende beelden kunnen dergelijke schade veroorzaken aan een projectie TV. Neem a.u.b. kontakt op met uw TV leverancier voor verdere informatie.

90 DAGEN GARANTIE
Nintendo Entertainment System GAME PAKS

BANDAI B.V. ("BANDAI") garandeert aan de eerste consument - koper/gebruiker dat dit Nintendo Entertainment System Game Pak ("Pak") (met uitzondering van Game Pak Accessoires en Robot onderdelen) gedurende 90 dagen na aankoop geen materiaal - of constructiefouten zal vertonen.

Indien toch een defect optreedt dat gedekt wordt door de onderhavige 90 dagen garantie, zal BANDAI het Pak kosteloos repareren of vervangen, zulks ter harer keuze. Om van deze service gebruik te kunnen maken, retourneert u het Pak aan uw Nintendo dealer, dan wel, voldoende gefrankeerd en met volledig aankoopbewijs aan:

BANDAI B.V.
T.a.v. Nintendo Service
Postbus 564
3430 AN Nieuwegein
Holland
Tel.: 03402-51353

BANDAI B.V.
Attn. Nintendo Service Technique
B.P. 271
1020 Brussel
Belgique
Tel.: 02-4798098

Paks welke zonder geldig aankoopbewijs of na het verstrijken van de 90 dagen termijn worden aangeboden, zullen gerepareerd of vervangen worden - en zulks naar keuze van BANDAI - tegen de buiten de garantie vallende kosten. Belt u vantevoren over de kosten met de BANDAI/Nintendo consumentendienst op tel. nummer 03402-51353 (Nederland), of 02-4798098 (Belgie).

Deze garantie geldt niet als het Pak beschadigd is door onachtzaamheid, ongeluk, misbruik of indien veranderingen aan het Pak zijn aangebracht na de aanschaf.

Nintendo®

BAN DAI

DISTRIBUTED BY BANDAI
MADE IN JAPAN BY NINTENDO
DISTRIBUÉ PAR BANDAI
FABRIQUE AU JAPON PAR NINTENDO

PRINTED IN JAPAN
IMPRIMÉ AU JAPON